

значило именно руководство. Так мы видим организованный надзор, состоящий из нескольких ступеней власти (бригады, звенья и т.д.), т.е. он иерархизирован.

Рассмотрев основные характерные черты дисциплинарного пространства и советского пионерского лагеря, без сомнения можно утверждать об их схожести. Так, замкнутым пространством в пионерском лагере является сама территория лагеря, иерархизированный надзор есть система руководства лагеря, контроль дисциплинарного времени – распорядок дня, присутствие системы наказания/поощрения, постоянный надзор вожатых – все это является доказательством того, что советский пионерский лагерь есть дисциплинарное пространство.

#### **Библиографический список**

1. Пионерские лагеря // Медицинская энциклопедия. [Электронный ресурс]. - <http://www.medical-enc.ru/15/pioneer-camp.shtml>
2. Мальчик и девушка-пионервожатая. (Воспоминания о пионерском лагере) [Электронный ресурс]. - <http://dnevnik.bigmir.net/article/592944/>
3. Пионерский лагерь, Кто был? // Elle.ru. Свободное обсуждение. [Электронный ресурс]. - <http://www.elle.ru/forum/index.php?showtopic=38920>
4. Сокулер, З.А. Концепция «дисциплинарной власти» М. Фуко // Знание и власть: наука в обществе модерна. - СПб.: РХГИ, 2001, с. 58-82
5. Шипунова Т.М. Из воспоминаний старшей пионерской вожатой // Мой Алтай. Краеведческий альманах. Свет малой родины. [Электронный ресурс]. - <http://myaltai.ru/history/tmsmr19.shtml>

### **МЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ВНУТРЕННЕГО ТУРИЗМА: SAMARAQUEST**

**Т.Пожидаева**

*4 курс, социологический факультет*

Научный руководитель – доц. **М.В.Швец**

Самарский регион богат как культурными, так и природными достопримечательностями, но рынок туризма все еще остается недостаточно развитым. Среди основных причин не цена туристической поездки, а дефицит информации и низкий уровень сервиса. Недостаточная и чрезвычайно поверхностная осведомленность об истории города, его отдельных районов, не только туристов, но и коренных жителей города усугубляют ситуацию.

Вопрос о привлечении в Самару туристов с завидной регулярностью обсуждается на заседаниях самого разного уровня. Как сделать так, чтобы Самара стала привлекательной для туристов, а значит, и для инвесторов? Ответов может быть много. Тот факт, что, что мы живем в век компьютерных технологий, технических новшеств, самых различных гаджетов, ставших доступных многим, определяет содержание одного из направлений

деятельности по развитию туризма. Компьютеризация всех сфер общественной деятельности и повседневной жизни человека - самый впечатляющий феномен второй половины XX начала XXI в. Теперь, когда мы располагаем медиа ресурсами о которых еще совсем недавно не могли и мечтать ими нужно только умело воспользоваться.

Такие проблемы как утрата интереса к культурному наследию, низкий уровень информированности жителей и гостей об имеющихся туристских ресурсах, вследствие чего туристическая индустрия развивается крайне медленными темпами, касается многих городов России. Попытки их решения самыми различными способами уже не раз предпринимались. В этой связи интересен опыт Пермского информационно-туристического центра по привлечению передовых технологии для продвижения региона на рынке туристических услуг. Центром была презентована онлайн – игра, которая посвящена Пермскому краю.

Проблемы, которые пытались решить Пермские создатели игры имеются и в Самарской области. И не исключено, что подобный проект, реализованный в Самаре будет не менее востребован чем в Перми.

«Самараквест» – уникальный многопользовательский онлайн-проект, призван дать наиболее полное представление обо всех достопримечательностях Самарского региона. Создание игры направлено на решение таких вопросов как активизация интереса к Самарской области. Проект ориентирован на интернет-пользователей, которыми, чаще всего, являются люди молодого и среднего возраста. Квест должен быть доступен и потенциальным зарубежным гостям – то есть существовать в двух языковых версиях, русской и английской. С помощью этой игры можно будет познакомиться с достопримечательностями края. В конце игры того, кто преодолеет все препятствия, будет ожидать приз. Этот приз может меняться в зависимости от различных условий

Проект предполагает работу с городским пространством в логике написания «очевидной» истории, когда любой горожанин или гость сможет считать ее просто «гуляя по городу». Для этого к проекту привлекаются художники, дизайнеры. В конечном итоге, задача проекта «вытащить» на поверхность неиспользуемый пока в городе ресурс, которым располагает туристический центр. Плюсы создания подобного проекта в том, что для вступления его в силу требуется минимум средств. Кроме того, нам не удалось выявить подобного проекта, созданного на самарском материале.

Реализованный проект, сможет привлечь внимание интернет-пользователей к Самарскому региону, проинформировав их о достопримечательностях нашего края в игровой форме, соответствующей современным требованиям. Возможно, человек ни разу не бывавший в Самаре, заинтересуется конкретными памятниками, коренной самарчанин вспомнит, как давно он не гулял по родному городу.